



# La formation en espace 3D

Des conditions offertes comparables  
à celles réunies dans un format  
présentiel de formation

# Les conditions réunies du format présentiel

1

## La présence de chaque acteur

**De fait** dans le monde physique

**Dans un espace 3D : à distance, au travers d'un avatar**

### Comment et pourquoi ça marche?

Votre être physique et vos yeux restent derrière votre écran. L'avatar qui vous incarne est dans la scène de l'action et vous seul en avez le contrôle.

Certes, ce ne sont que des pixels.

**MAIS la caméra** qui vous restitue l'environnement et les comportements des autres, **est accrochée à SES yeux et non aux vôtres.**

C'est cela qui change tout. Car votre cerveau interprète alors **que tout ce qui passe par le truchement de votre avatar correspond à votre présence physique dans cette scène.** Il devient -et vous en faites- votre (plus fidèle) interprète. Vous vous projetez en lui et il vous procure **l'illusion partagée de votre présence et de celle des autres, d'où le terme d'expérience « immersive »**



<b>Dans le monde physique</b>	<b>Dans un espace 3D</b>
Une <b>co-présence synchrone</b> des acteurs	Une <b>co-présence synchrone</b> des acteurs

### Comment et pourquoi ça marche?

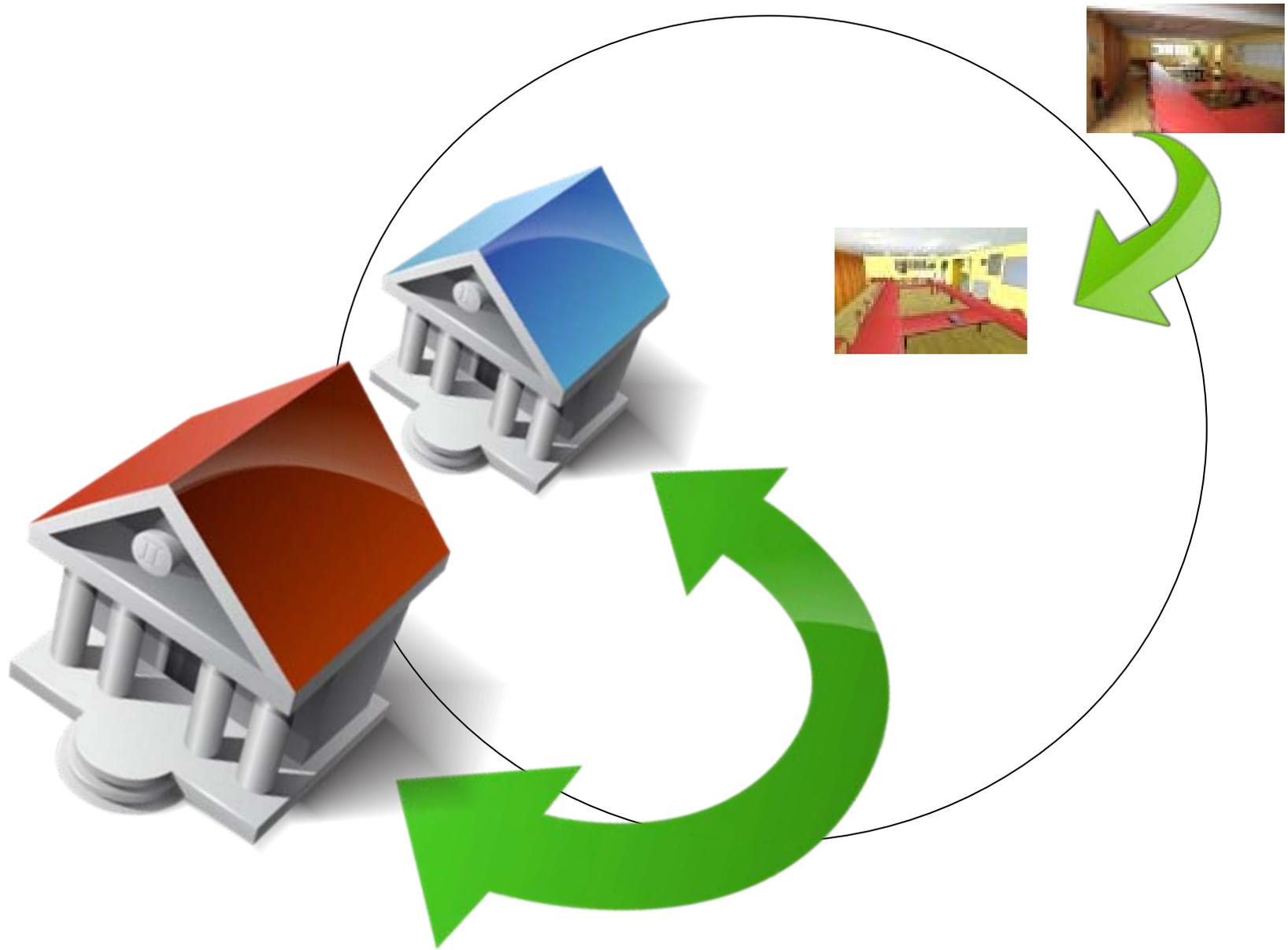
Comme en situation présentielle classique, avec des **rendez-vous** en fonction du **calendrier des séances** du programme. La valeur ajoutée ici réside dans **l'économie des déplacements**, une **souplesse nouvelle des horaires** permettant aux utilisateurs de concilier davantage leurs activités professionnelles et familiales, ainsi que dans la possibilité d'**élargir la géographie de provenance des apprenants et des formateurs**.



<b>Dans le monde physique</b>	<b>Dans un espace 3D</b>
<b>L'unité de lieu, et de ce fait, des repères géospatiaux partagés</b>	<b>L'unité de lieu, et de ce fait, des repères géospatiaux partagés</b>

### Comment et pourquoi ça marche?

Cet élément, parce qu'il est réputé **constitutif des facteurs facilitant la mémorisation expérientielle**, peut se décliner sans limites à l'aide de modélisations importées ou construites avec les outils du logiciel utilisé. Le bâti et le meublant peuvent être aussi bien **la réplique d'un lieu existant et déjà familier** dans le monde physique que **des créations inédites et fonctionnelles, adaptées au scénario souhaité**. La valeur ici ajoutée est que ces espaces sont mémorisés et **persistants**, que les utilisateurs retrouveront d'une fois sur l'autre avec les éventuels changements qu'ils y auront apporté au cours de la séance précédente.

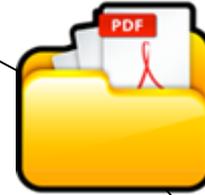
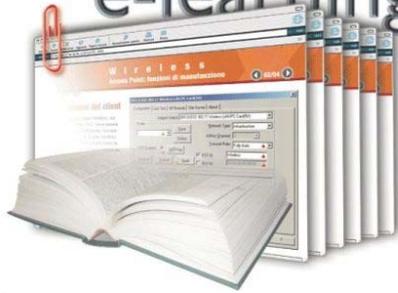


<b>Dans le monde physique</b>	<b>Dans un espace 3D</b>
<b>Le partage sur place de ressources documentaires et/ou leur construction collective</b>	<b>Le partage sur place de ressources documentaires et/ou leur construction collective</b>

### **Comment et pourquoi ça marche?**

La distribution de photocopies, l'échange de documents numérisés ou multimédias, la projection de diapos et vidéos, l'écriture collective et autres supports du collaboratif sont rendus possibles pendant le temps de la séance, par une série de **fonctionnalités bureautiques intégrées**, mais aussi par **la création de supports personnalisés** en fonction du projet. Ainsi, les méthodes actives et les outils pédagogiques ludiques (méthode des post-it, photolangage, pluie d'idées etc...) peuvent y avoir toute leur place.

# e-learning



<p style="text-align: center;"><b>Dans le monde physique</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Dans un espace 3D</b></p>
<p><b>La communication verbale et non verbale</b></p>	<p><b>La communication verbale et non verbale</b></p>

### Comment et pourquoi ça marche?

Si la gestuelle et les expressions du visage existent ça et là dans différents logiciels, elles sont encore privées de la spontanéité qui fait toute leur valeur, ce en raison des manipulations que l'utilisateur doit opérer pour les restituer - en l'occurrence de façon (trop vite) différée.

Il semble cependant que le contexte offert favorise pour l'utilisateur –comme pour combler cette absence- le **développement d'une autre façon de décrypter et de construire les représentations des autres.**

Ici, les outils usuels de la **communication en direct** sont **la voix, le chat public et privé.** La valeur ajoutée réside dans **leur traçabilité** : le chat public peut être intégralement conservé et servir de comptes-rendus pour les absents ou de référence à consulter à posteriori. Le chat privé permet l'échange en aparté sans perturbation pour le reste du groupe. Le chat asynchrone y est également implanté.



# Les conditions réunies du format présentiel

6

## L'ubiquité

**Dans le monde physique :**  
retransmission en direct  
ou différée d'une  
séance

**Dans un espace 3D :**  
retransmission en direct  
ou différée d'une  
séance (ubiquité en  
cascade!)

**Comment et pourquoi ça marche?**

Par la **dématérialisation totale des supports** : l'utilisation d'un logiciel 3D intègre -ou permet d'utiliser- des applications d'enregistrement et de diffusion (caméras, streamers...) à l'usage très simple et par n'importe lequel des participants. La constitution d'archives projetables par les outils du web (youtube et autres) rendent celles-ci plus facilement partageables.



<b>Dans le monde physique</b>	<b>Dans un espace 3D</b>
<b>Les interactions, perception/expression des émotions, la dynamique de groupe</b>	<b>Les interactions, perception/expression des émotions, la dynamique de groupe</b>

### **Comment et pourquoi ça marche?**

Il existe un lien fort et désormais reconnu entre l'émotion et certains processus cognitifs comme **l'attention, la mémorisation, la perception et la prise de décision.**

**L'immersion et les interactions** permises dans les univers 3D restituent cette **dimension cognitivo-émotionnelle** naturellement à l'œuvre lors des séances en présentiel physique. Lors d'une séance, « **tout peut arriver** » et les ressentis de stress ou de plaisir sont patents. Les jeux d'alliance, de leadership peuvent s'y exercer.

L'outil offre en outre un aspect ludique favorisant la motivation.

# CONCLUSION ET COMPLEMENTS

Comme pour l'utilisation de tout outil de formation à distance, des séquences de présentiel physique venant ponctuer une session restent souhaitables. Croiser les « vrais » regards, partager une collation autre que pixellisée, ne sont pas encore à l'ordre du jour dans les logiciels 3D... Mais qui sait un jour...?

Il en est de même de l'hybridation avec d'autres outils (vidéo conférences et autres ressources existantes du e-learning : plateformes LMS, blending), la diversification des moyens venant optimiser les chances de succès pour les apprenants, et ce en fonction bien entendu de la nature du contenu, des objectifs et de la durée de la formation (sur ce dernier point, notons l'existence d'un outil comme « Soodle » conçu pour certains logiciels 3D, communiquant directement avec Moodle.)

A l'attention des formateurs que cette présentation amène sans doute à s'interroger plus avant sur leur rôle, leur place et celle du tutorat, voir le document complémentaire :

« **Formateurs et tuteurs en formation présentielle à distance dans un espace numérique 3D** »